الباب الأوّل

مقدّمة

الفصل الأوّل : خلفية البحث

أدى التطور السريع في التكنولوجيا في القرن الحادي والعشرين إلى تأثير كبير في مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك مجال التعليم. فقد انتقل التعليم، الذي كان في السابق يتمحور حول المعلم، إلى تعليم أكثر مشاركة وسياقية ويعتمد على التكنولوجيا . في الوقت الحاضر، ومع التطور السريع في أساليب التعليم، هناك العديد من العوامل التي تسهم في هذا التطور، والعديد من المكونات التي يجب مواءمتها مع التقدم التكنولوجي. وتُعد مهارات التواصل من الجوانب الأساسية في التعليم المعاصر، إذ تلعب دورًا مهمًا كوسيلة لتبادل الأفكار والرؤى بين الأفراد . ومن أشكال التواصل التي يمكن الاستفادة منها استخدام اللغة، ومن بين هذه اللغات: اللغة العربية[1] .

اللغة العربية هي إحدى اللغات العالمية التي تحتل مكانة استراتيجية، ولا سيما لدى المسلمين[2] . وفي الوقت الحاضر، أصبح إتقان اللغة العربية ضرورة لا مفر منها نتيجة لتأثير العولمة والتقدم السريع

[1] Ihwan Mahmudi, Didin Ahmad Manca, dan Amir Reza Kusuma, "Literatur Review: Pendidikan Bahasa Arab Di Era Digital," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 2 (21 April 2022): 613.

[2] Muhammad Zainuri, "Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia," *Tarling : Journal of Language Education* 2, no. 2 (31 Juli 2019): 233, https://doi.org/10.24090/tarling.v2i2.2926.

في مجال تكنولوجيا المعلومات. فلم تعد اللغة العربية تُدرَّس فقط لفهم النصوص الدينية، بل ينبغي أن تُوجَّه أيضًا نحو إتقان المهارات اللغوية باعتبارها وسيلة للتواصل، سواء كان شفويًا أو كتابيًا.

يتم تعلم اللغة العربية في المدرسة بشكل تدريجي وشامل بهدف إكساب الطلاب الكفاءة اللغوية، وهي أ) القدرة على التعبير عن المشاعر والأفكار والخواطر والأفكار بشكل تواصلي شفهي؛ ب) القدرة على إتقان مهارات اللغة العربية بشكل فعال بحيث يمكن استخدامها في سياقات مختلفة؛ ج) القدرة على استخدام اللغة العربية كوسيلة لدراسة العلوم الدينية والمعارف العامة والثقافة؛ د) القدرة على ربط مهارات اللغة العربية بالاتجاهات الإيجابية التي تنعكس في التفكير المعتدل والناقد والمنهجي. يتماشى هذا البيان مع قرار وزارة التعليم العالي والبحث العلمي رقم ٣٣٠٢ لعام ٢٠٢٤ بشأن نواتج التعلم في اللغة العربية واللغة العربية، وينقسم تعلم اللغة العربية الذي يركز على المهارات اللغوية إلى عدة مراحل، وهي المراحل (أ، ب، ج، د، هـ، و) وتحتوي كل مرحلة على نقاط مهمة تهدف إلى دعم تحقيق أهداف التعلم المثلى [٣] .

كما تم بيانه سابقًا، فإن الهدف الأساسي من تعليم اللغة العربية هو استكشاف وتنمية قدرة المتعلمين على استخدام اللغة، سواء بشكل نشط (شفهي) أو بشكل سلبي (كتابي). وفي مجال تعليم اللغات، تُعرف القدرة على استخدام اللغة بـ "المهارة اللغوية" (مهارة اللغة / مهارة اللغة العربية)[٤].

[3]SK DIRJEN Nomor 3302 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab.

[4] Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), 83.

تنقسم مهارات اللغة العربية إلى أربع مهارات، وهي: مهارة الاستماع ، مهارة القراءة، مهارة الكلام، ومهارة الكتابة[٥] . والمهارة اللغوية هي القدرة على استخدام اللغة سواء في الوضع النشط الاستقبالي (النشاط الاستقبالي) .تُعد مهارتي الاستماع والقراءة من المهارات الاستقبالية أو المهارات الإدراكية(*receptive skills*/ ، بينما تُعد مهارتي التحدث والكتابة من المهارات الإنتاجية (المهارات الابتكارية أو المهارات الإنتاجية / *productive skills*)[٦] .

بِالنِّسْبَةِ إِلَى مَا سَبَق، وَلِتحقيق أَهْدَاف التعلّم فِي عَصْر الرقمنة الحالي، أصبح استخدام التكنولوجيا فِي تعلم اللغات ضرورة أساسية لخلق عملية تعلم أكثر فعالية وجاذبية. فإن إتقان المفردات يعد أساسا رئيسيا فِي تعلم اللغة، لأنه يؤثر تأثيرا مباشرا على المهارات اللغوية الأخرى، وخصوصا مهارة الكتابة. ومع ذلك، تواجه عملية تعليم المفردات ومهارة الكتابة فِي إندونيسيا جملة من التحديات، مثل استخدام طرق تقليدية وروتينية، وقلة الوسائل التعليمية التفاعلية، وضعف دافعية الطلاب فِي التعلم[٧] .

إحدى المشكلات الرئيسية في تعلم اللغة العربية هي ضعف مهارة الكتابة لدى الطلاب. فمهارة الكتابة تُعَدّ من المهارات الإنتاجية التي تتطلب قدرة معقدة تشمل إتقان النحو، والمفردات،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

[5] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 149.

[6] Saepudin, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab : Teori Dan Aplikasi* (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2012).

[7] Hasanah dan Mulyati, "Problematika Pembelajaran Kosakata dalam Konteks Pendidikan di Indonesia: Kajian Sistematis," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8, no. 2 (t.t.): 122–125.

والقدرة على تنظيم الأفكار. وبناءً على الملاحظة الأولية التي أجراتها الباحثة في المدرسة المثانوّية الإسلامية الحكومية الثانية في باندونج الغربية ، تَبيّن وجود مشكلات متعددة في تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع. حيث إن إتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باندونج الغربية لا يزال منخفضاً . إذ إن العديد من الطلاب غير قادرين على تذكّر المفردات وفهمها واستخدامها في سياق الجملة أو الفقرة بشكل صحيح. وهذا يؤثر بشكل مباشر على مهارتهم في الكتابة، وهي من الكفاءات الأساسية في تعلم اللغة العربية. فمهارة الكتابة لدى الطلاب غالبًا ما تقتصر على نسخ الجمل التي يقدمها المعلم دون فهم لبنية الجملة أو لمعاني المفردات المستخدمة[٨].

تشير نتائج الملاحظة المتقدمة التي أجراتها الباحثة إلى أن هناك عاملًا آخر يُسهم في ضعف مهارة الكتابة لدى الطلاب، وهو أن أساليب التدريس المستخدمة لا تزال تقليدية إلى حد كبير، مثل الإلقاء، وحفظ المفردات، والتدريب على الكتابة دون تنويع الوسائط التعليمية. إن مثل هذا الأسلوب في التعلم غالبًا ما يكون أحادي الاتجاه، لا يُشرك الطلاب بشكل كافٍ، ولا يُثير اهتمامهم. ولذلك، يشعر الطلاب غالبًا بالملل بسرعة، ويفتقرون إلى الحماس في التعلم، ونادرًا ما يكونون نشطين في الصف. وهذا يُعد تحديًا كبيرًا للمعلّم في إيجاد طريقة تدريس أكثر جاذبية وفعالية في مادة اللغة العربية.

[8] Hasil observasi dan wawancara bersama guru mata Pelajaran Bahasa Arab

نسجامًا مع ما سبق، فإن هذا البحث يزداد صلةً في ظلّ الحاجة إلى تحسين جودة تعلم اللغة العربية، كما ورد في قرار وزير الشؤون الدينية رقم ١٨٣ لسنة ٢٠١٩ بشأن منهج التعليم الديني الإسلامي واللغة العربية في المدارس الدينية. وقد أكد هذا القرار على أهمية الابتكار في المناهج والأساليب التعليمية التي تركز على الطالب، وتكون سياقية، وتستفيد من التكنولوجيا ووسائل التعليم المناسبة[٩].

يمكن التغلب على هذه المشكلة من خلال تطبيق أساليب تعليمية مبتكرة وتفاعلية، ومن بينها استخدام الألعاب التعليمية المعتمدة على التكنولوجيا[١٠]. في ظل العصر الرقمي الحالي، أصبح استخدام تكنولوجيا التعليم أحد البدائل لخلق بيئة تعليمية أكثر متعة ومعنى. ومن بين وسائل التعليم التي يمكن استخدامها هي منصة إيديوكا بلاي تُعد إيديوكا بلاي منصة رقمية توفّر مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية التفاعلية التي يمكن تكييفها مع محتوى الدروس. ومن خلال هذه الوسيلة، يُدعى المتعلمون إلى التعرف على المفردات وفهمها بشكل نشط، عبر ألعاب تُثير فضولهم وحماسهم. ومن جهة أخرى، توفر المنصات التعليمية التفاعلية مثل إيديوكا بلاي ميزات

[9] "Keputusan Menteri Agama No. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah," 9.

[10] N Purba, "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2021): 145–158.

متعددة تُسهم في تنمية المفردات ومهارة الكتابة بشكل شامل. وتتيح إيديوكابلاي للمعلمين تصميم أنشطة تعليمية متنوعة [١١].

في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باندونج غربية، لم يُستخدم تطبيق إيديوكابلاي كوسيلة تعليمية في تعلم اللغة العربية بشكل منهجي حتى الآن. لا يزال معلمو اللغة العربية يعتمدون على الكتاب المدرسي كمصدر ووسيلة رئيسية في التعليم. وعلى الرغم من وجود بعض المحاولات لتحسين العملية التعليمية، مثل استخدام أسلوب الغناء والألعاب البسيطة، إلا أنه لم يتم بعد اعتماد أسلوب شامل يربط بين منهجية التدريس، ومحتوى المادة، والوسائل التعليمية بما يتناسب مع خصائص واحتياجات الطلاب.

استنادًا إلى تعقيد المشكلة وإمكانات الحلول التي تم توضيحها، يهدف هذا البحث إلى دراسة تحسين مهارة الكتابة باستخدام وسيلة إيديوكابلاي ويُتوقّع أن تُسهم نتائج هذا البحث في تقديم مساهمة نظرية وعملية في تطوير منهجية تعليم اللغة العربية في مستوى المدرسة المتوسطة. كما يُؤمَل أن يكون هذا البحث مرجعًا للمربين في تطبيق أساليب تعليمية مبتكرة تدعم تعزيز القدرات اللغوية للمتعلمين بشكل شامل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[11] Resti Isnaeni, Pari Purnaningsih, dan Nur Najibah Sukmawati, "Penerapan Words Search Game Dalam Penguasaan Kosakata Pada Siswa SMK YPUI Parung," 2023, 2532.

الفصل الثاني : تحقيق البحث

اعتماد على خلفية البحث السابقة، فتحقيق البحث كما يلي :

١. كيف كانت مهارة الكتابة للطلاب قبل استخدام وسيلة منصّة إيديوكابلاي في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باندونج الغربية ؟

٢. كيف تكون مهارة الكتابة للطلاب بعد استخدام وسيلة منصّة إيديوكابلاي في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باندونج الغربية ؟

٣. كيف يكون ترقية استخدام وسيلة منصّة إيديوكابلاي في مهارة الكتابة للطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باندونج الغربية ؟

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثالث : أغراض البحث

مناسب بتحقيق البحث السابق، تقرر أغراض البحث مايلي :

١. معرفة مهارة الكتابة للطلاب قبل استخدام وسيلة منصّة إيديوكابلاي في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باندونج الغربية

٢. معرفة مهارة الكتابة الطلاب بعد استخدام وسيلة منصّة إيديوكابلاي في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باندونج الغربية

٣. معرفة ترقية استخدام وسيلة منصّة إيديوكابلاي في مهارة الكتابة الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باندونج الغربية

الفصل الرابع : فوائدالبحث

نتائج هذا البحث يُتوقَّع أن تكون مفيدة من الناحية النظرية وكذلك من الناحية التطبيقية.

١. فوائدة نظرية

توقَّع أن يُسهم هذا البحث في زيادة المعرفة وإثراء الخزانة العلمية، وتقديم تطوير للعلوم في مجال التربية، وخاصة في تعليم اللغة العربية في المدارس الثانوية الإسلامية (المدرسة المتوسطة)، كما يمكن أن يكون مادة ومرجعًا لأبحاث لاحقة، ويُسهم في توسيع الآفاق المعرفية المتعلقة باستخدام الوسائط التعليمية لتحسين مهارة الكتابة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٢. فوائدة تطبيقية

أ. للمدرسة

مكن أن تُقدِّم نتائجُ هذا البحث مدخلاتٍ لتحسين تعليم اللغة العربية في الصف. ويمكن للمدرسة أن تستخدم نتائج هذا البحث كأساس لوضع استراتيجية لتحسين جودة التعليم بما يتناسب مع احتياجات الطلاب وتحقيق المعايير التعليمية المنشودة، مما يُسهِّل الوصول إلى الأهداف التعليمية. كما أن نتائج هذا البحث قد تُقدِّم رؤية حول الوسائط التعليمية الفعّالة

والمبدعة والمبتكرة، ويمكن استخدامها كدليل لتدريب الكوادر التعليمية والمعلمين وتطوير مهاراتهم، مما يُسهم في رفع جودة التعليم الذي تُقدّمه المؤسسة.

ب. للطلاب

يُفيد هذا البحث في تقديم تجربة تعلُّم اللغة العربية بشكل أكثر تشويقًا. فمن خلال استخدام وسيلة" إيديوكابلاي "، يستطيع الطلاب تذكُّر المفردات وإتقانها بسهولة أكبر، لأنها تُناسِب خبراتهم، مما يُسهِّل عليهم أيضًا تطبيقها في مهارة الكتابة ضمن دروس اللغة العربية.

ج. للمدرسين

يمكن أن يُقدِّم هذا البحث بديلًا من الوسائط التعليمية الإبداعية والمبتكرة، مما يُسهِّل على المعلّم في تقديم المادة الدراسية، كما يمكن أن يكون مرجعًا في تعليم اللغة العربية لجعل عملية التعلم أكثر جاذبية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

د. للبحوث المستقبلية

يُتوقَّع أن تُقدِّم نتائج هذا البحث رؤى واكتشافات وفهمًا أعمق، وأن تكون أساسًا معرفيًا للباحثين القادمين. ومن ثم يمكن للباحثين اللاحقين تطوير هذه الوسيلة التعليمية أو تحسين الوسائل التعليمية المستخدمة مستقبلاً.

الفصل الخامس : الإطار الفكري

كما من المعروف أن عملية التعلُّم جزءًا من العملية التعليمية، وهي من الأنشطة الأساسية، لأنها تتضمّن تفاعلاً بين المعلّم والمتعلّم. ويجب على المعلّم أن يستخدم وسائل وأساليب متعددة من أجل تحقيق الأهداف التعليمية، ومن بين تلك الوسائل استخدام طريقة التدريس. والهدف من ذلك هو تسهيل الوصول إلى الأهداف التعليمية، بحيث تكون العملية أكثر فاعلية وكفاءة.

تصميم التعليم الذي يقوم على أساس أن دور المعلم لا يتعدى كونه ميسّرًا، هو وضعٌ مثالي يتوافق مع مبدأ البنائية. فبصفته ميسّرًا، يترتب على المعلم أن يكون مصممًا، ونموذجًا، ومدربًا، ومرشدًا. وبناءً على ذلك، ولضمان نجاح عملية التعلم، لا بد من وجود ابتكار وتجديد حتى لا تكون العملية التعليمية مملة، ولكي يتم إيصال المحتوى التعليمي بشكل فعّال. لذلك، فإن استخدام الأدوات أو الوسائط التعليمية يُعتبَر أمرًا بالغ الأهمية لجعل التعلم أكثر فاعلية، ولكي يتم إيصال المعلومات أو المواد الدراسية بسهولة إلى المتعلّمين.

مناسبًا مع هذا القول، فإن كلمة "media" أصلها من اللغة اللاتينية "*medius*" والتي تعني حرفيًا: الوسط، أو الوسيط، أو الناقل. نونو مهنون يشير إلى أن الوسائط أصلها من اللغة اللاتينية وهي "*medius*" التي تعني الوسيط أو الناقل، والتي تُعرّف لاحقًا بأنها وسيلة لنقل معلومات التعلم

التي سيقوم مصدر المعلومات بتقديمها إلى متلقي المعلومات. تلعب الوسائط أو الوسيط دورًا داعمًا في أنشطة التعليم والتعلّم، حيث تساعد في تحقيق نجاح التعلم[١٢].

استخدام الوسائط في تعليم اللغة العربية ينطلق من نظرية تقول بأن النسبة الكلمة للمعرفة والمهارات والسلوكيات التي يملكها الفرد أن تكون أكبر وأعلى من خلال الرؤية والتجربة المباشرة، بينما الجزء الباقيي يكون من خلال الاستماع والحواس الأحرى.

تكنولوجيا الوسائط في تعليم اللغة العربية هي نتاج عملي، سواء كان تقليديًا أو حديثًا، وتعمل بفعالية على إيصال المادة التعليمية إلى الطلاب من أجل تحفيز حدوث عملية تعلم اللغة العربية. في الوقت الحالي، تتطور التكنولوجيا بسرعة كبيرة، مما يظهر من خلال ظهور وسائل تعليمية حديثة ومبتكرة وإبداعية، تتماشى مع متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين. لذلك، عند اختيار الوسيلة المناسبة لمادة معينة، لا بد من إجراء بحوث تتعلق بالمشكلات التي يواجهها الطلاب أو بالاتجاهات التي تهمهم، بهدف إثارة اهتمامهم وحثّ فضولهم تجاه المادة التي سيتم تدريسها[١٣].

من الوسائط المناسبة للاستخدام هي منصة" إيديوكا بلاي ."تعد" إيديوكا بلاي "إحدى المنصات التي تقدم وسائل تعليمية تفاعلية وجذابة من خلال مجموعة متنوعة من الميزات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[12] Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran" 37, no. 1 (2012): 27.

[13] Fabian Omar Batitusta dan Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai | JIIP - *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*," 2686, diakses 3 Mei 2025, http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3788.

المتاحة، ومنها ميزات مثل*Froggy Jumps* ، لعبة ترتيب الحروف، لعبة البحث عن الكلمات، لعبة الكلمات المتقاطعة، لعبةABC ، لعبة الذاكرة، الاختبارات، لعبة مطابقة الأعمدة، الألغاز، اختبار الفيديو، لعبة الحوار، وغيرها الكثير[١٤]. تُعَدُّ" إيديوكابلاي "أيضًا منصة تعليمية تفاعلية توفّر أنواعًا مختلفة من الأنشطة والألعاب التعليمية التي يمكن للمعلمين استخدامها لجعل عملية التعليم والتعُّلم أكثر جاذبية ومتعة[١٥]. بواسطة" إيديوكابلاي"، يمكن للطلاب أن يتعلموا بطريقة أكثر متعة وتفاعلية، مما يُتوقع أن يُعزِّز دوافعهم للتعلم. إن استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على التكنولوجيا مثل" إيديوكابلاي "قادر على خلق بيئة تعليمية أكثر جذبًا وتفاعلية، وكذلك زيادة مشاركة الطلاب وتنمية مهاراتهم ذات الصلة في العصر الرقمي[١٦] .

المفردات هي أحد الجوانب الأساسية في تعلم وإتقان اللغة العربية. فهي كمكوّن أساسي للغة تُعتبر المفتاح الرئيسي لفهم الأفكار، ونقلها، والتعبير عنها في مختلف مواقف التواصل. بدون إتقان كافٍ للمفردات، يواجه الشخص صعوبة في فهم النصوص، أو التحدث، أو الكتابة، أو الاستماع إلى المحادثات باللغة العربية بشكل فعّال. فبدون مفردات كافية، لن يكون قادراً على فهم الرسالة أو إيصالها بشكل جيد . للمفردات دورٌ حاسم في القدرة على

[14] Batitusta dan Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan."

[15] Dewi Sry Annisa, Zainal Azis, dan Muhammad Bima Azmi, "Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL)," *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]* 6, no. 1 (7 Januari 2025), https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.19794.

[16] Rosalinda, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024): 42470.

استخدام اللغة العربية، لأنها العنصر الأساسي الذي يُشكّل جميع جوانب التواصل. فالإلمام الواسع بالمفردات يمكّن الشخص من فهم الرسائل ونقلها بوضوح، سواء في المحادثات اليومية، أو الكتابات، أو في السياقات الرسمية مثل النقاشات الأكاديمية أو الدراسات الدينية[١٧].

يرتبط استيعاب المفردات ارتباطًا وثيقًا بأنشطة مهارات اللغة. يرى كوسيم في كتابه أنه في تعلم اللغة العربية هناك أربع مهارات لغوية، وهي مهارة الاستماع ، و مهارة الكلام ، ومهارة الكتابة ، ومهارة القراءة[١٨]. من الواضح أن الشخص يمكن أن يكون ماهرًا في اللغة بسبب إتقانه للمفردات. حيث ذكر تاريغان أن جودة لغة الشخص تعتمد بوضوح على جودة وكمية المفردات التي يمتلكها. فكلما كانت المفردات أغنى، زادت مهارته في اللغة[١٩].

الكتابة هي نشاط تجريدي يقوم فيه المتعلم بالتعبير عن أفكاره وآرائه ومشاعره للقارئ من خلال اللغة المكتوبة. كما أن الكتابة نشاط إنساني موجه وواعي يهدف إلى نقل الأفكار، والمقترحات، والخواطر، والمشاعر، أو التجارب في شكل نص مكتوب يتم تنظيمه بشكل منهجي باستخدام جمل منطقية، بحيث يستطيع الآخرون فهم المقصود المعبّر عنه بما يتوافق مع هدف الكاتب[٢٠].

---

[17] Ashrafah Alaifi Aulia dkk., "Optimalisasi Media Pembelajaran Puzzle Maker Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab: Studi Inovasi Dalam Pembelajaran," *Mauriduna: Journal of Islamic Studies* 5, no. 3 (2024): 1146–47, https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1378.

[18] Nanang Kosim, *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Bandung: Afrino Raya, 2016).

[19] Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Koskata* (Bandung: Angkasa, 2015), 5.

[20] Ni Putu Mega Ari Utami, Ni Nyoman Ganing, dan Maria Goreti Rini Kristiantari, "Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpegaruh Terhadap Keterampilan

صرّح نورجياتورو[٢١] بأنّ كفاءة الكتابة تتطلّب إتقان مختلف عناصر اللغة والعناصر الخارجة عن اللغة نفسها التي تُشكّل عناصر النصّ. يجب أن تتكامل عناصر اللغة ومضمون الرسالة بحيث ينتج نصٌّ متسلسل، متماسك، وغنيّ بالمحتوى. بشكل عام، الكتابة نشاطٌ إنتاجي يُعتبر وسيلة للتعبير عن الذات. في عملية الكتابة، يحتاج الشخص إلى مهارة استخدام الشكل الكتابي (الخط)، والقواعد اللغوية (النحو)، والمفردات بشكل جيد[٢٢]. الكاتب الماهر يستطيع أن ينتج نصًا جيدًا. فالنصّ المكوّن من كلمات، وجمل، وفقرات جيدة يؤدي إلى كتابة جيدة. مهارة الكتابة هي أعلى مستوى من مهارات اللغة مقارنةً بالمهارات الأخرى. ترتبط الكتابة بطريقة التفكير وكيفية نقل الأفكار من خلال النص المكتوب. يُعتبر هذا النشاط معقدًا لأنه يتطلب القدرة على تنظيم وترتيب الأفكار بشكل منظم ومنطقي، بالإضافة إلى مهارة في تقديم النص بما يتناسب مع أسلوب اللغة المكتوبة والقواعد المختلفة للكتابة المعمول بها[٢٣].

مهارة الكتابة هي أيضًا القدرة على وصف أو التعبير عن محتوى الأفكار بشكل مكتوب[٢٤]. ولكل كتابة هدفها الخاص الذي يتناسب مع ما سيتم كتابته، ومن بين أهداف الكتابة هو نقل أو عرض شيء معين. وفقًا لشمس الدين أشرفي، هناك أمران مهمان في نشاط

Menulis," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 1 (19 Juli 2020): 49, https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035.

[21] Burhan Nurgiayantoro, *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Bahasa Ara b* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2011), 422.

[22] Anwar Efendi, *Bahasa dan Sastra dalam Berbagai Perspektif* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.), 327.

[23] Munawarah Munawarah dan Zulkiflih Zulkiflih, "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab," *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (5 Januari 2021): 23, https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15.

[24] Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 178.

الكتابة. الأول هو القدرة على تشكيل الحروف وفهم التهجئة، والثاني هو القدرة على التعبير عن الأفكار والمشاعر في شكل نص مكتوب باللغة العربية. رغم أن الكتابة أمر معقد إلى حد ما، فإن هذه المهارة مفيدة جدًا لأنها تدعم عملية استخدام اللغة، وخاصة في مساعدة الأطفال على تنمية المبادرة والإبداع لديهم لاكتشاف المعلومات ومعالجتها وتنظيمها في نص ذي جودة عالية[٢٥]. فالكتابة ليست أمرًا سهلاً للأطفال، لأنها تتطلب مهارات متعددة. كما أن نشاط الكتابة هو نشاط يمكن أن يثير الإبداع من خلال فرز ما سيتم كتابته وجعل القارئ يفهم بسهولة ما كُتب[٢٦].

لكي يفهمها الآخرون، فإن الكتابة ليست مجرد ترتيب علامات مكتوبة تعبر عن لغة معروفة لدى شخص ما، بل هي أيضًا تجسيد لثمرة الأفكار من خلال جمل مُنسقة بشكل متكامل، كامل وواضح، بحيث يتمكن القارئ من استيعاب الفكرة أو الرأي والتواصل معها بفعالية[٢٧].

ولمعرفة قدرة الشخص على الكتابة، يُستلزم في كل نشاط كتابة إجراء تقييم لقدرة الكتابة. يهدف هذا التقييم إلى متابعة تطور قدرة الفرد بشكل جيد. ومن خلال التقييم يمكن للشخص معرفة مدى تحقيقه للكفاءات المطلوبة. ووفقًا لذلك، فإن تحقيق كفاءة مهارة الكتابة

---

[25] Syamsuddin Asyrofi, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Idea Press, 2010), 135.

[26] Eka Rizky Fauziah, "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Berbasis Dengan Menggunakan Media Puzzle," *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 5, no. 1 (28 Februari 2022): 25, https://doi.org/10.35194/jd.v5i1.1851.

[27] Aziz Fachrurrozi dan Erta Mahyuddin, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Pustaka Cendekia Utama, 2011), 144.

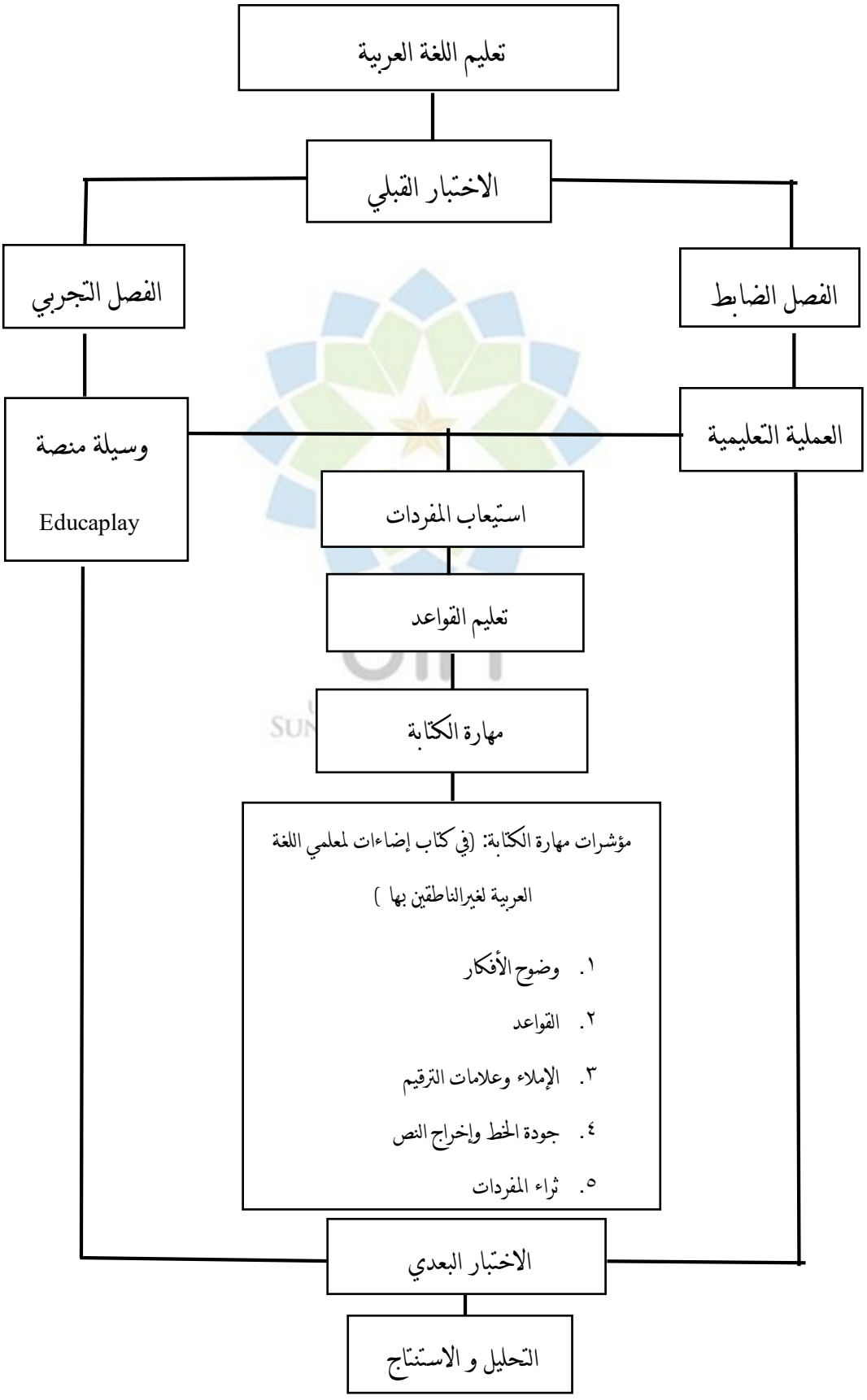
في تعليم اللغة العربية في المدارس الثانويّة وارد في قرار مدير عام التعليم الديني رقم ٣٣٠٢ لعام ٢٠٢٤، حيث نصّ على أن "الطلاب قادرون على ربط وشرح الجمل داخل الفقرة في سياق محدود، وإنشاء تسلسل مترابط منطقيًا من فقرتين أو ثلاث".

وبذلك، ووفقًا لتحقيق تلك الكفاءة، فإنه لتعزيز مهارة الكتابة يحتاج الأمر إلى أدوات أو وسائل تكون حلقة وصل ووسيطًا في إيصال المادة التعليمية لتسهيل عملية التعلم. ومن بين الوسائط المستخدمة والتي تُعتبر حلًا للمشكلة هي وسيلة" . إيديوكابلاي"

لتصوير مفهوم استخدام منصة إيديوكابلاي في التعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكتابة ، يمكن شرحه من خلال الرسم التوضيحي التالي :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الصورة ١,١ الإطار الفكري



الفصل السادس : فرضية البحث

الفرضية هي افتراض أو تقدير أو ظن مؤقت بشأن مشكلة معينة يجب إثبات صحتها باستخدام البيانات والحقائق أو المعلومات التي يتم الحصول عليها من نتائج بحث تكون صالحة وموثوقة[٢٨] .

يوجد هذا البحث إلى محاولة مقارنة استجدام وسيلة منصة إيديوكابلاي لترقية مهارة الكتابة لدي الطلاب في تعليم اللغة العربية قبل استجدام وسلية منصة إيديوكابلاي وبعده في تعليم اللغة العربية. ولأغراض الاختبار، يتم تنتفيذه من خلال مقارنة قيمة "ت" الحسابية مع سعر "ت" الجدول، ويمكن استخلاص الاستنتاجات التالية :

١. إذا كان "ت" تاحسابية أكبر من "ت" الجدول، فإنما فرضية صفرية مردودة، فرضية مفترحة مقبولة. فيوجدتأثير بين المتغير المستقل والمتغير التابع .

٢. إذا كان "ت" الحسالبية أصغر من "ت" الجدول، فإنما فرصية صفرية مقبولة، وفرضية مفترحة مردودة. فلا يوجد تأثير بين المتغير المستقل والمتغير التابع.

فرضية صفرية : هناك عدم ترقية مهارة الكتابة لدي الطلاب في تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة منصة إيديوكابلاي.

[28] Tedi Priatna Yaya Suryana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Azkia Pustaka Utama, 2009).

فرضية مقترحة : هناك ترقية مهارة الكتابة لدي الطلاب في تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة منصة إيديوكابلاي .

الفصل السابع : الدراسات السابقة المناسبة

وفيما يتعلق بالدراسات السابقة ذات الصلة والمرتبطة بموضوع هذا البحث، فإليكم بعض الدراسات التي يُعتقد أنها ذات صلة وثيقة بهذا البحث :

١. سيف الأنوار و جاسية (Saiful Anwar dan Jasiah) ، *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI* ،في عام ٢٠٢٥ . يتمثل الهدف من هذا البحث في تطوير وسيلة تعليمية رقمية تعتمد على الألعاب التربوية من خلال منصة "إيديوكابلاي"، بهدف تنمية فاعلية الطلاب وزيادة مشاركتهم في دروس مادة السيرة والتاريخ الإسلامي (SKI) .وقد تم اعتماد منهج البحث والتطوير (Research and Development) باستخدام نموذج "ديك وكاري(Dick and Carey) "، مع اختيار عينة من طلاب الصف السابع في مدرسة الثانويّة مسلمات نهضة العلماء بمدينة بالانكا رايا . وأسفرت نتائج الدراسة عن أن توظيف الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على

الألعاب يسهم بشكل فعّال في رفع مستوى تفاعل الطلاب، كما يؤدي إلى تحسين استيعابهم للمفاهيم والمضامين المتعلقة بمادة السيرة والتاريخ الإسلامي[٢٩] .

٢. فابيَن عُمَر باتيُستَا وَ فاندَا هارديناتا (Fabian Omar Batitusta, Vanda Hardinata)، " *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai*"، في عام ٢٠٢٤ . يهدف هذا البحث إلى وصف تنفيذ وتأثير وسيلة" إيديوكابلاي "التعليمية على تدريس كتابة المقالات في الصف الثاني عشر . وقد استخدم البحث المنهج الكمي مع الطريقة التجريبية. وأظهرت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية "إيديوكابلاي "المعتمدة على الأجهزة الذكية له تأثير إيجابي على تحصيل الطلاب في مهارة كتابة المقالات[٣٠] .

٣. ويندياني رِزكياني، ونورهاسنة (Windiana Rizkiani, Nurhasanah)، "*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V*"، في عام ٢٠٢٥ . يهدف هذا البحث إلى قياس مدى فعالية استخدام تطبيق" إيديوكابلاي "في تعزيز نشاط الطلاب في الصف الخامس بمدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٦ أمبينان . وقد تم اعتماد

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[29] Saiful Anwar dan Jasiah Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 355–73, https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913.

[30] Batitusta dan Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan."

منهج البحث الإجرائي الصفي (البحث الإجرائي في الفصول الدراسية) الذي نُفّذ على مرحلتين (دورتين) . كل دورة تضمنت مراحل التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتقويم (الانعكاس)، حيث جُمعت البيانات من خلال ملاحظة أنشطة الطلاب، والمقابلات، واستبانة لقياس تصورات الطلاب حول عملية التعلم. وأظهرت نتائج البحث وجود تحسّن ملحوظ في مستوى نشاط الطلاب؛ إذ بلغت نسبة النشاط في مرحلة ما قبل الدورة ٥٢%، ثم ارتفعت إلى ٧٨% في الدورة الأولى، وبلغت ٨٨% في الدورة الثانية [٣١].

٤. نساء حنيفة (Nisa Hanifah) ، *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa melalui Media educaplay* ، في عام ٢٠٢٤. هدف هذا البحث إلى وصف تنفيذ وتأثير وسيلة" إيديوكابلاي "التعليمية على تدريس كتابة المقالات في الصف الثاني عشر. وقد استخدم البحث المنهج الكمي مع الطريقة التجريبية. وأظهرت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية "إيديوكابلاي "المعتمدة على الأجهزة الذكية له تأثير إيجابي على تحصيل الطلاب في مهارة كتابة المقالات [٣٢].

[31] Ririn Puspitasari dan Nyamik Rahayu Sesanti, "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Pisangcandi 1 Malang," *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama* 1, no. 2 (31 Oktober 2024): 949–55.

[32] Nisa Hanifah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Educaplay Pada Mata Pelajaran IPS," *Indonesian Journal of Teaching and Learning* 3, no. 2 (23 Mei 2024): 100–107, https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.984.

٥. ديوي سري أنيسة، زينال عزيز، محمد بيما عزمي، سوريا ويسادا داتشي (Dwi Sry Annisa, Zainal Azis, Muhammad Bima Azmi, Surya Wisada Dachi)، *Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL)*في عام ٢٠٢٤. هدف هذا البحث هو زيادة اهتمام طلاب الصف العاشر بتعلم مادة الرياضيات من خلال استخدام منصة إيديوكابلاي ضمن نموذج التعلم القائم على حل المشكلات *(Problem Base Leraning).*يستخدم هذا البحث منهجًا كميًا مع طريقة بحث العمل داخل الصف. تشير نتائج هذا البحث إلى أن استخدام إيديوكابلاي في نموذج *Problem Base Learning*يزيد بشكل ملحوظ من اهتمام الطلاب بتعلم الرياضيات[٣٣].

الجدول ١,١ الدراسات السابقة المناسبة

رقم	اسم الباحث وعنوان البحث	نتائج البحث	الاختلاص
١	سيف الأنوار و جاسية، *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*	استنادًا إلى هذا البحث، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة الألعاب	نتناول هذه الدراسة نشاط الطلاب في تعلم

[33] annisa, Azis, dan Azmi, "Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL)."

	pada Mata Pelajaran SKI”	التعليمية" إيديوكابلاي " يمكن أن يعزز نشاط الطلاب، كما يحسن من فهمهم لمادة السيرة والتاريخ الإسلامي ، رغم وجود تحديات في التكيف مع التكنولوجيا وفهم المفاهيم المجردة. وتُبرز هذه الدراسة أهمية الابتكار التكنولوجي في تعليم الدين الإسلامي، لا سيما في خلق تجارب تعليمية ذات صلة بعصر الرقمنة.	مادة السيرة والتاريخ الإسلامي ،في حين يناقش الباحث موضوع تحسين مهارات الكتابة في تعليم اللغة العربية.
	فابَن عُمَر باتيُستاَ وَ فاندَا هارديناتا، “ *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Berbasis Gadget Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Esai*”	أظهرت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة الألعاب التعليمية" إيديوكابلاي " المعتمدة على الأجهزة الذكية له تأثير على	استخدم هذا البحث تطبيق "إيديوكابلاي "لتحسين تحصيل الطلاب في كتابة

		تحصيل الطلاب في كتابة المقالات. وقد ثبت ذلك من خلال اختبار t حيث بلغت قيمة t المحسوبة في الصف التجريبي ٠,٨٩٤٧٤٢، وقيمة t المحسوبة في الصف الضابط ٠,٨٧٥٩٨٨، وهما أعلى من قيمة t الجدولية التي تبلغ ٠,٨٧٤ . وأظهرت التحليلات الوصفية أن متوسط درجات الصف التجريبي كان أعلى من الصف الضابط، حيث بلغ المتوسط في الصف التجريبي ٨٩,١٤، بينما كان في الصف الضابط ٨٤,٨٥ . بناءً على هذه	المقالات باللغة الإندونيسية، بينما استخدم الباحث تطبيق" إيديوكابلاي " لتحسين مهارات الكتابة في اللغة العربية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

		النتائج الوصفية، يتضح أن استخدام وسيلة "إيديوكابلاي "يمكن الطلاب من فهم المادة المقدمة بشكل أعمق.	
٣	ويندياناِ رزكياني، ونورهاسنة ، *"Efektivitas Penggunaan Aplikasi educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V"*	أظهرت نتائج البحث وجود زيادة ملحوظة في نشاط الطلاب. ففي مرحلة ما قبل الدورة، بلغ معدل نشاط الطلاب ٥٢%، ثم ارتفع إلى ٧٨% في الدورة الأولى، ووصل إلى ٨٨% في الدورة الثانية. ويُعزى هذا التحسُّن إلى الميزات التفاعلية في منصة "إيديوكابلاي" التي تتيح بيئة تعليمية أكثر جاذبية ومتعة، وتشجع الطلاب	تناقش هذه الدراسة فعالية استخدام تطبيق "إيديوكابلاي "في تعزيز نشاط الطلاب في تعلم مادة التربية على مبادئ بانشاسيلا، بينما يبحث الباحث في استخدام تطبيق "إيديوكابلاي " لتعزيز مهارات

		على المشاركة الفعّالة. بالإضافة إلى ذلك، أثبتت أنشطة الاختبارات القصيرة القائمة على التطبيق فعاليتها في مساعدة الطلاب على فهم المادة بطريقة أكثر متعة وذو أثر إيجابي. ولم يقتصر استخدام هذا التطبيق على تسهيل إدارة الصف فقط، بل قدّم تجربة تعليمية ذات معنى أعمق للطلاب	الكتابة في تدريس اللغة العربية.
٤	نساء حنيفة ، *"Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media educaplay pada Mata Pelajaran IPS"*	استنادًا إلى نتائج هذا البحث الذي نُفّذ على مرحلتين، تم الحصول على بيانات في الدورة الأولى حيث جرى التخطيط	تناقش هذه الدراسة دافعية الطلاب في تعلم مادة الدراسات الاجتماعية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

		للعملية باستخدام وسائط" إيديوكابلاي"مثل لعبة المطابقة، واختبار الخرائط، ولعبة ، وقد لوحظ في هذه الدورة زيادة في معدل دافعية الطلاب لتصل إلى ٩١ . ثم في الدورة الثانية بلغت قيمة الدافعية ٩٢ . وبذلك، يثبت هذا البحث وجود زيادة في معدل دافعية طلاب الصف التاسع في آسياه من خلال استخدام "إيديوكابلاي"، حيث ارتفعت قيمة الدافعية من ٦٧ إلى ٩٢	(IPS)، بينما يبحث الباحث في تحسين مهارات الكتابة في تدريس اللغة العربية
	ديوي سري أنيسة، زينال عزيز، محمد بيما عزمي،	استنادًا إلى نتائج هذا البحث، يمكن الاستنتاج	تتناول هذه الدراسة منصة

	سوريا ويسادا داتشي، *''Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)''*	بأن دمج منصة "إيديوكا بلاي "ضمن نموذج التعلم القائم على المشاريع (Problem Base Learning)فعّال في تعزيز اهتمام الطلاب بدراسة مادة الرياضيات. فقد ارتفع متوسط درجات استبانة الاهتمام بالتعلم من ٥٥ (فئة منخفضة) قبل التدخل إلى ٨٧ (فئة عالية جدًا) بعد الدورة الرابعة. كما أظهرت الملاحظات زيادة في مشاركة الطلاب وتفاعلهم، حيث بلغ معدل نشاط الطلاب ٩٥٪ في الدورة الرابعة	"إيديوكا بلاي " المدمجة مع نموذج التعلم القائم على المشاريع *(Problem Base Learning)*من أجل تعزيز اهتمام الطلاب بتعلم مادة الرياضيات، بينما يستخدم الباحث تطبيق "إيديوكا بلاي "مع ميزة لعبة البحث عن الكلمات *(Word Search Puzzle)*لتعزيز إتقان المفردات ومهارات الكتابة في اللغة العربية.

وبعد عن بحثت الباحثة البحوث السابقة التي تُصبح هذا البحث لم يوجد البحثُ الذي يبْحثُ عن "استخدام إيديوكابلاي *(Educaplay)* في التعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكتابة (درسة شبه تجريبة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية باندونج غربية)" وستفدت الباحثة من البحوث السابقة النظرية وطرق المساخدمة وخطواتها .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG